

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian, *review* aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan aplikasi yang dibangun, serta perbandingan fitur aplikasi-aplikasi yang sudah ada.

Penelitian tentang "Pembangunan Aplikasi Forum Jual Beli Berbasis *Mobile*", menghasilkan sebuah aplikasi berbentuk forum jual beli suatu barang yang memiliki proses transaksi yang aman bagi pengguna. Alasan penulis memilih untuk membuat forum jual beli adalah banyak penjual barang *online* perseorangan dan juga pembeli atau penjual yang tidak tahu dimana dia dapat membeli suatu barang atau mengiklankan barangnya, maka aplikasi ini ditujukan untuk mengumpulkan penjual dan pembeli di dalam suatu forum agar informasi yang didapatkan lebih mudah dan akurat. Sehubungan dengan kondisi masyarakat yang mulai sering menggunakan telepon pintar (*smartphone*), maka aplikasi ini akan lebih berguna jika dikembangkan dengan menggunakan perangkat *mobile* berbasis sistem operasi *Android* yang akan memanfaatkan teknologi *web-service*. *Web-service* ini dikembangkan dengan tujuan untuk melihat bagaimana meminimalisir penggunaan sumber daya dalam mengakses sebuah *web* dengan spesifikasi *smartphone* yang minim maupun dalam melakukan proses pengambilan data dari *database* harus mengakses *database* secara langsung.

Dalam aplikasi forum jual beli ini, terdapat fitur-fitur untuk membagikan informasi terhadap suatu barang yang ingin dijual (pengelolaan data barang), pencarian secara detail terhadap suatu barang (kategori, lokasi, dsb), pemberian informasi barang secara detail, serta proses transaksi yang aman. Untuk proses bisnisnya sendiri, pembeli akan melakukan pemesanan suatu barang pada sebuah *thread* tertentu kemudian, pembeli mengirimkan bukti pembayaran kepada penyedia situs. Penyedia situs akan meng-*update* status barang penjual, jika bukti pembayarannya telah dikirimkan, jika status telah ter-*update* penjual akan mengirimkan barang kepada pembeli. Kemudian setelah pembeli menerima barang maka pembeli akan meng-*update* status ke penyedia situs, dan penyedia situs akan meng-*update* status ke penjual (Fatmanto, 2013).

Tugas akhir tentang "Pembangunan Aplikasi Jual Beli Online Toko Koen-B Fashion Berbasis Mobile", menghasilkan sebuah aplikasi jual beli baju secara *online* melalui ponsel *android* yang memiliki tujuan untuk membantu pelanggan dalam kegiatan membeli atau memilih sebuah baju yang dipilihnya dan membantu meningkatkan keuntungan bagi toko yang menggunakannya. Sebelum menggunakan aplikasi ini toko baju Koen-B Fashion merupakan sebuah toko baju yang menjual baju secara langsung dan secara *online* melalui media sosial seperti *instagram*, *facebook*, dan *twitter* dimana baju yang dijual toko baju tersebut dibeli dari *supplier* secara langsung. Proses transaksi penjualan baju oleh toko Koen-B Fashion terjadi jika terdapat pelanggan yang memesan melalui komunikasi *chat* dengan mengirimkan gambar baju yang

diinginkan. Proses pengiriman barang terjadi saat pelanggan memberikan bukti pembayaran sejumlah harga yang dipesan melalui gambar yang dikirim lewat *BBM* atau alat komunikasi lainnya.

Dengan adanya aplikasi ini pembeli tidak perlu menghabiskan energi dan waktu dengan datang ke toko untuk membeli baju, hanya dengan membuka aplikasi melalui ponsel sudah dapat memesan baju yang diinginkan. Aplikasi yang dibangun ini dapat mengatasi permasalahan yang ada dengan semua sistem pencatatan transaksi yang otomatis serta memiliki fitur pengecekan pembayaran secara otomatis (Sasongko, 2015).

Perkembangan dalam dunia telekomunikasi dapat terlihat dengan semakin banyaknya penyediaan layanan kepada masyarakat melalui telepon genggam. Sekarang, masyarakat dapat melakukan transaksi perbankan, melihat berita ataupun harga saham, melakukan transaksi penjualan/pembelian, menerima promosi dari suatu bisnis, dan lain sebagainya melalui telepon genggam kapanpun dan dimanapun. Hal tersebut semakin mendorong masyarakat untuk memiliki telepon genggam. Selain mempermudah aktivitas, harga telepon genggam pun sekarang ini semakin terjangkau bagi hampir seluruh lapisan masyarakat. Sekarang ini, kebanyakan orang membeli telepon genggam, aksesorisnya, dan *voucher* elektronik dengan datang langsung ke suatu toko. Biasanya, orang akan membeli di daerah pertokoan khusus telepon genggam karena harga yang cukup bersaing. Mengunjungi langsung pertokoan merupakan sebuah kegiatan

yang cukup memakan waktu terutama dalam hal mencari tempat parkir. Hal tersebutlah yang terkadang membuat sebagian orang malas untuk mengunjungi tempat tersebut. Oleh karena itu telah dibuat suatu aplikasi *mobile* yang menyediakan transaksi pembelian telepon, aksesoris telepon, dan *voucher* elektronik sehingga dapat menghemat waktu dan biaya konsumen ketika ingin membeli telepon genggam beserta aksesoris dan *voucher* elektroniknya karena dapat dilakukan langsung melalui telepon genggam (Setiawan & Yeliana, 2007).

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis menghasilkan sebuah aplikasi jual beli *virtual item* yang dapat membantu *gamers* di Indonesia untuk melakukan transaksi jual beli *virtual item* dengan mudah. Para *gamers* yang melakukan transaksi jual beli *virtual item* melalui aplikasi ini akan menerima hasil penjualan ataupun *item* yang dibelinya tanpa harus takut akan terkena kasus penipuan dan semua *virtual item* akan mudah dicari dan didapatkan karena aplikasi ini akan menjadi *marketplace* dari *virtual item*, serta pengguna dapat dengan mudah mengakses aplikasi ini melalui *smartphone* mereka.

Pada tabel 2.1, dapat dilihat perbandingan penelitian tentang pembangunan aplikasi jual beli *online* sebelumnya dengan yang akan dibuat oleh penulis.

Tabel 2.1. Tabel Perbandingan Penelitian

Pembanding	Aloysius (2013)	Elisabeth & Yeliana (2007)	Xenix (2015)	Juming (2017)
Bahasa Pemrograman	Java	Java	Java	Java
Platform	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>
Sasaran Pengguna	Umum	Umum	Umum	Umum
Sistem Operasi	<i>Android</i>	Symbian	<i>Android</i>	<i>Android</i>
<i>Database</i>	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL
<i>Web Service</i>	Ya	Tidak	Ya	Ya
Barang yang dipasarkan	Semua jenis barang	<i>Handphone, voucher, aksesoris</i>	Pakaian	<i>Virtual item</i>
Cara Pembayaran	Transfer dan COD	Transfer	Transfer	Transfer
<i>Back-End</i>	Ya	Tidak	Ya	Ya

Pada bab tinjauan pustaka ini telah dibahas mengenai pustaka yang digunakan penulis. Pada bab selanjutnya, yaitu bab landasan teori, akan dijelaskan teori yang digunakan penulis sebagai pedoman dalam membangun sistem.